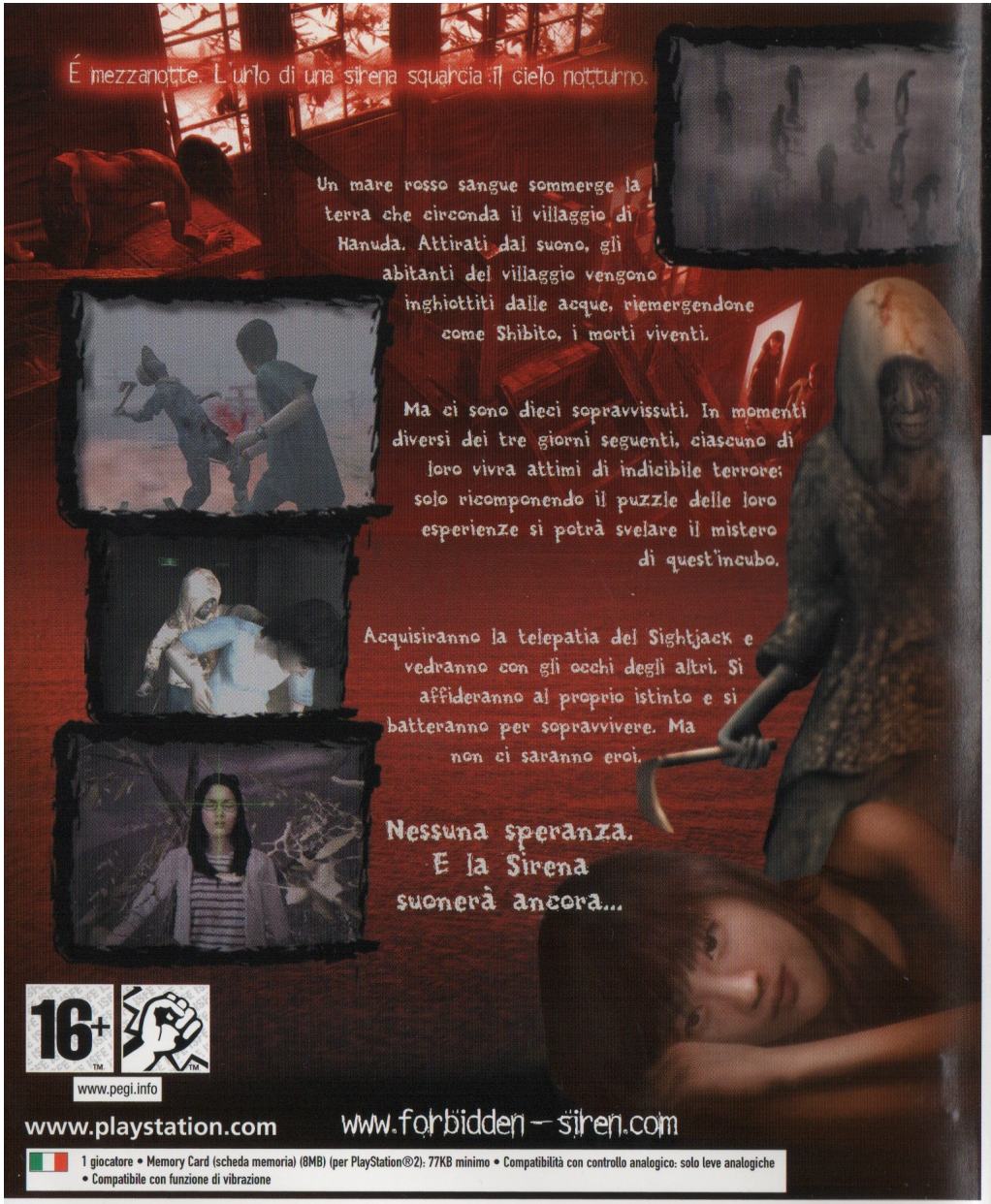


É mezzanotte. L'urlo di una sirena squarcia il cielo notturno.

Un mare rosso sangue sommerge la terra che circonda il villaggio di Hanuda. Attirati dal suono, gli abitanti del villaggio vengono inghiottiti dalle acque, riemergendone come Shibito, i morti viventi.

Ma ci sono dieci sopravvissuti. In momenti diversi dei tre giorni seguenti, ciascuno di loro vivrà attimi di indicibile terrore: solo ricomponendo il puzzle delle loro esperienze si potrà svelare il mistero di quest'incubo.

Acquisiranno la telepatia del Sightjack e vedranno con gli occhi degli altri. Si affideranno al proprio istinto e si batteranno per sopravvivere. Ma non ci saranno eroi.

Nessuna speranza.
E la Sirena
suonerà ancora...

16+ ™

www.pegi.info

www.playstation.com

www.forbidden-siren.com

1 giocatore • Memory Card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2): 77KB minimo • Compatibilità con controllo analogico: solo leve analogiche • Compatibile con funzione di vibrazione

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.
Made in Austria. Forbidden Siren ™ © 2004 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Library programs © 1997-2004 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.
FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.

DVD ROM

7 11719 60974 2

This software is only compatible with the PlayStation®2 computer entertainment system displaying the PAL logo

PAL

PlayStation®2

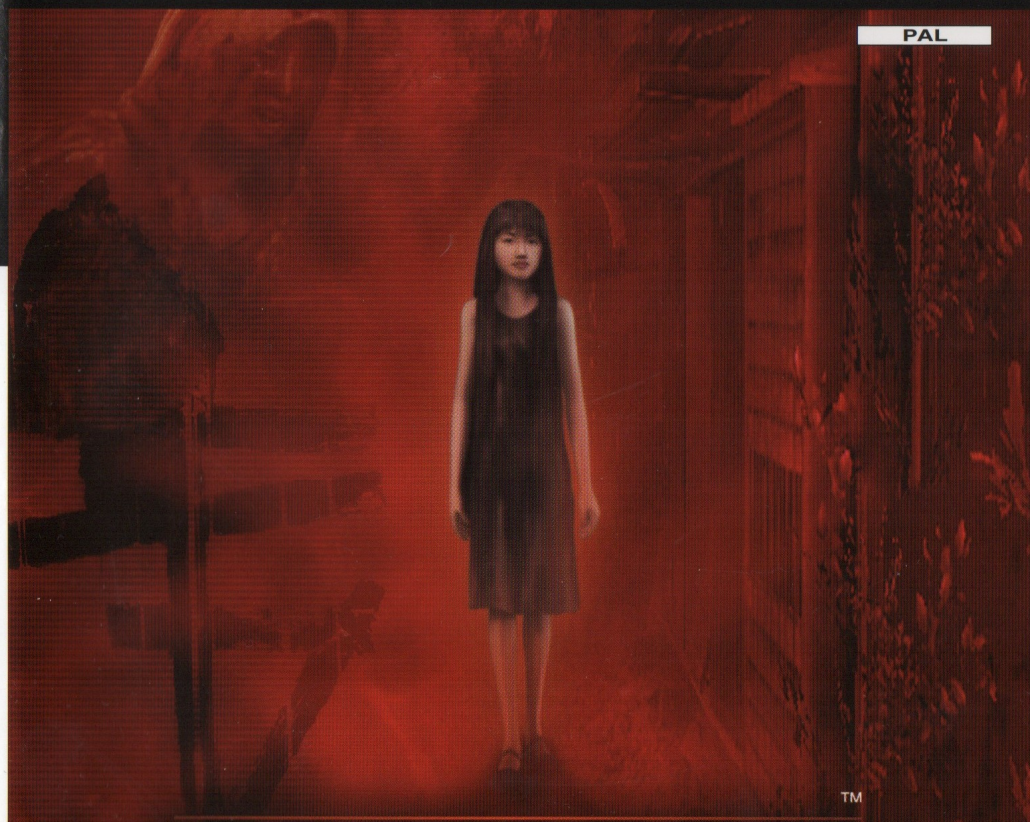
Forbidden Siren™

SCES 52329

9609742

PlayStation®2

PAL



FORBIDDEN SIREN™

16+ ™

www.pegi.info

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT®

FORBIDDEN SIREN™

www.forbidden-siren.com

PlayStation®2

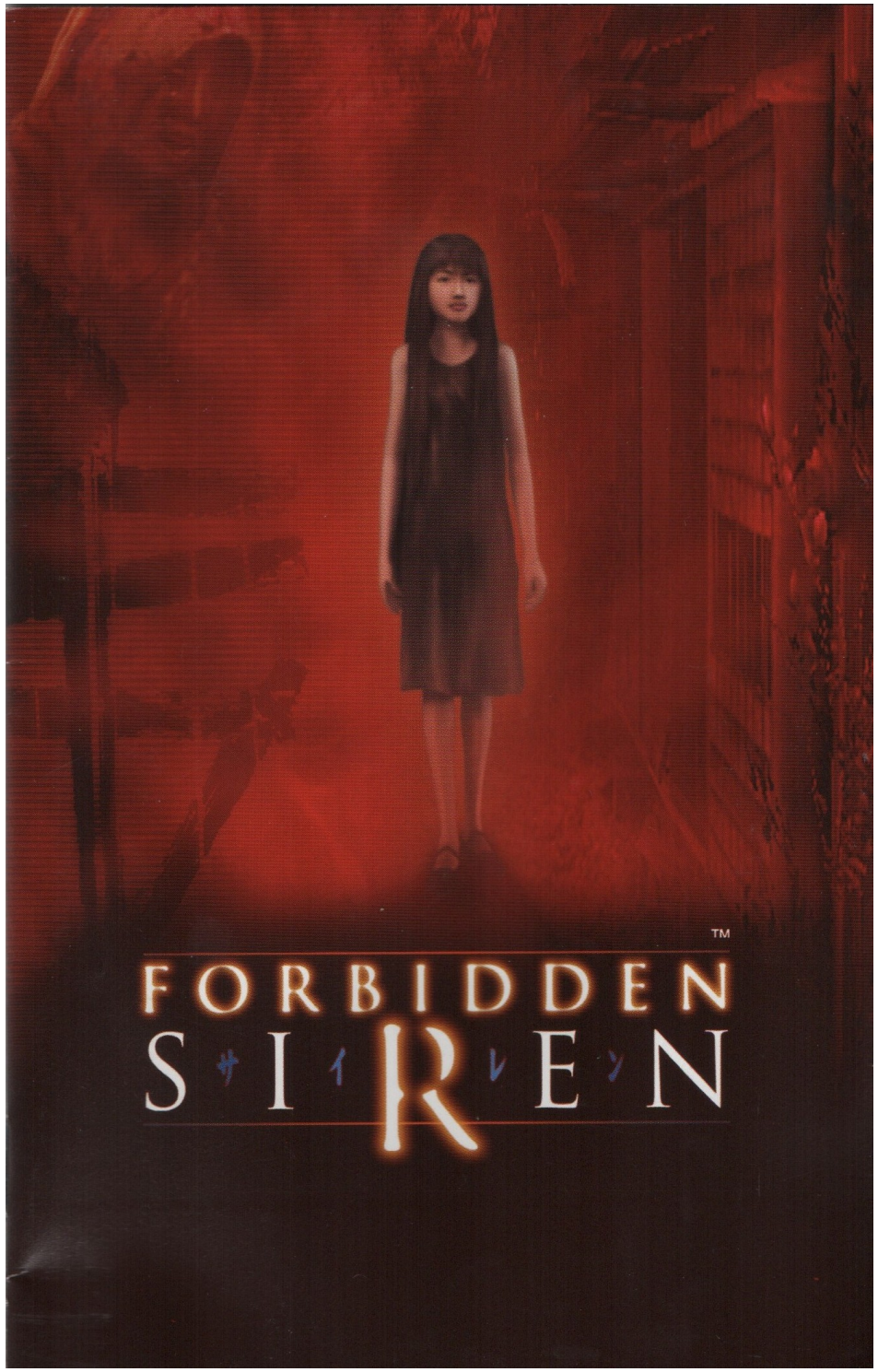
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT®

"PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. " " is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. Forbidden Siren ™ © 2004 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.

9609049/1

FORBIDDEN SIREN
SCES-52329
PAL
DVD ROM
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation 2
FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited.
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. Made in Austria.
Forbidden Siren ™ © 2004 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.
Library programs © 1997-2004 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.


FORBIDDEN
SIREN
サイレン

Precauzioni

Il disco contiene software per la PlayStation®2. • Non usare questo disco con un altro sistema, poiché potrebbe danneggiarlo. Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche della PlayStation®2 per il mercato PAL. • Non può essere utilizzato con altre versioni della PlayStation®2. • Leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®2 per garantire un uso corretto. • Inserire il disco nella PlayStation®2 con il lato inciso rivolto verso il basso. • Tenere il disco per il bordo, evitando di toccarne la superficie. • Mantenere il disco pulito e privo di graffi. • Se la superficie dovesse sporcarsi, pulirla con un panno morbido e asciutto. Non lasciare il disco vicino a fonti di calore né esporlo a luce solare diretta o ad eccessiva umidità. • Non utilizzare dischi dalla forma irregolare, incrinati, incurvati, o dischi che sono stati riparati con nastro adesivo, poiché potrebbero provocare problemi di funzionamento.

Avvertenza

• Fare una pausa di circa 15 minuti per ogni ora di gioco. • Evitare di giocare quando si è stanchi o non si è dormito abbastanza. Giocare sempre in una stanza ben illuminata, sedendo il più lontano possibile dallo schermo. Alcune persone sono soggette a crisi epilettiche se esposte a particolari configurazioni di luci o a luci intermittenti. • Tali persone potrebbero subire un attacco epilettico guardando immagini televisive o giocando con videogiochi. Anche giocatori che non hanno mai avuto una crisi potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata. • Consultare il proprio medico prima di giocare con videogiochi se si soffre di forme epilettiche o si dovessero avvertire alcuni dei sintomi seguenti durante il gioco: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza o di orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori oltre a sviluppatori, editori e rivenditori autorizzati. Qualora si sospetti che questo gioco sia una copia non autorizzata o si abbiano altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando al numero riportato sul retro del manuale.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi POWERLINE si trovano sul retro di questo manuale.

Cos'è il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI?

Pan European Games Information (PEGI) è il sistema di classificazione per fasce d'età relativo ai videogiochi applicato in Europa (ad eccezione dei Paesi in cui la legge in vigore prevede l'applicazione di altri sistemi). Il sistema PEGI è composto da due elementi distinti ma complementari. Il primo concerne la classificazione delle fasce d'età:

Il secondo prevede l'uso icone che descrivono il tipo di contenuto del gioco. Il numero di icone che appare sulla confezione varia a seconda del gioco. La fascia d'età attribuita al gioco è adeguata alla natura del contenuto proposto. Le icone sono:

VIOLENZA VOLGARITÀ PAURA SESSO DROGA DISCRIMINAZIONE

Il sistema PEGI permetterà a genitori e a chi acquista giochi per bambini di scegliere i prodotti adeguati all'età dei giocatori. Per ulteriori informazioni, è possibile visitare il sito http://www.pegi.info

SCES-52329

1 giocatore • Memory Card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2): 77KB minimo • Compatibilità con controllo analogico: solo leve analogiche • Compatibile con funzione di vibrazione

Forbidden Siren ™ © 2004 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Library programs © 1997-2004 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.

FORBIDDEN SIREN™

Italiano

IL RICHIAMO DEL MARE DI SANGUE

'La terra tremerà,
le anime degli uomini marciranno,
e le acque saranno tinte
dal sangue del re degli dei.'

È una pioggia insistente quella che batte leggera sui tetti delle case del villaggio di Hanuda, che appare sopito sotto i raggi della luna. Ma non tutti i suoi abitanti stanno dormendo: questa è una notte speciale. La cerimonia ha avuto inizio, il dado è tratto. Presto, non rimarrà più traccia del passato.

Senza alcun preavviso, l'urlo di una sirena squarcia il silenzio della notte e l'intera comunità sparisce dalla faccia della terra.

Gli abitanti del villaggio non hanno lasciato Hanuda, ma il villaggio non è più la loro casa. Adesso è un luogo da incubo, una visione allucinatoria. Le montagne non circondano più il villaggio, ora stretto nella morsa di un mare rosso sangue, che si perde a vista d'occhio; le strade e le case sono devastate, stranamente distorte.

Uno dopo l'altro, gli abitanti vengono irresistibilmente attirati dalla sirena verso l'acqua. Torneranno, ma non più come esseri umani: le loro anime, consumate dal male, si uniranno per creare qualcosa che va oltre ogni umana immaginazione.

Ai pochi superstiti, terrorizzati, non resta che aggrapparsi alla vita, che ora scivola via davanti ai loro stessi occhi. Affronteranno le loro paure più recondite e si batteranno strenuamente, per resistere all'oscuro richiamo della sirena. Ma per svelare il mistero, dovranno innanzitutto sopravvivere.

PREPARAZIONE

Predisponi il sistema digitale di intrattenimento PlayStation®2 secondo le indicazioni contenute nel relativo manuale di istruzioni. Assicurati che l'interruttore **MAIN POWER** (accensione), situato sul retro della console, sia spento (Off). Collega i controller di gioco ed altri accessori **PRIMA** di accendere la console. Ti consigliamo di non inserire o rimuovere accessori quando la console è accesa.

Accendi la console posizionando l'interruttore **MAIN POWER** (accensione) su "**ON**" e premi il tasto ⏻/**RESET**. Quando la spia ⏻ diventa verde, premi il tasto ⏏ e il cassetto del disco si aprirà. Posiziona il disco di **FORBIDDEN SIREN™** nel cassetto del disco con il lato dell'etichetta rivolto verso l'alto. Premi di nuovo il tasto ⏏ e il cassetto si chiuderà. Infine, prima di iniziare a giocare, premi nuovamente il tasto ⏻/**RESET**.

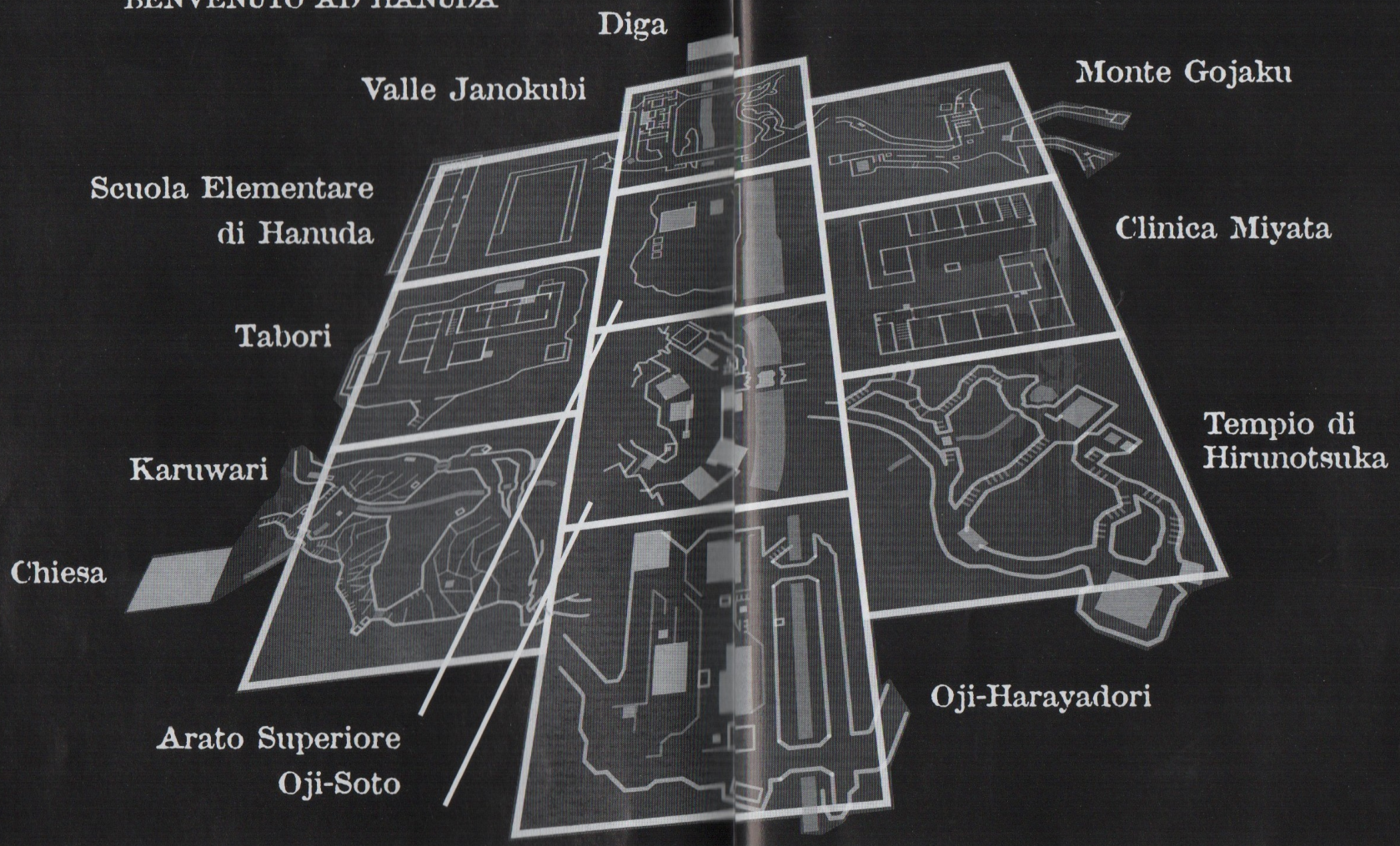
NOTA: Le informazioni contenute in questo manuale sono corrette al momento di andare in stampa, ma nel corso dello sviluppo del gioco potrebbero essere stati apportati dei piccoli cambiamenti. Tutte le immagini delle schermate presenti in questo manuale si riferiscono alla versione inglese del gioco e alcune di esse, poiché tratte da schermate non definitive, potrebbero differire leggermente da quelle della versione finale.

MEMORY CARD (8MB) (PER PlayStation®2)

NOTA: In questo manuale utilizzeremo il termine "memory card" per indicare la memory card (8MB) (per PlayStation®2) - (SCPH-10020 E). Le memory card (codice prodotto SCPH-1020 E) progettate per il software PlayStation® non sono compatibili con questo gioco.

Per salvare le impostazioni di gioco e i progressi fatti, inserisci una memory card nell'ingresso **MEMORY CARD 1**. Prima di iniziare a giocare, assicurati che la memory card disponga di sufficiente spazio libero.

BENVENUTO AD HANUDA



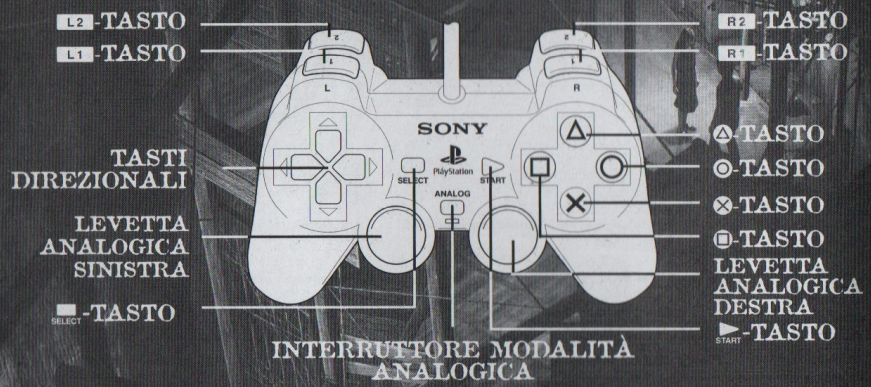
Hanuda è un villaggio dell'entroterra giapponese, circondato su tre lati dalle montagne. Per molti versi, rappresenta il tipico insediamento nipponico: ospita una comunità molto unita ed è suddiviso in quartieri, in cui diverse famiglie risiedono ormai da generazioni. Tuttavia, gli abitanti del villaggio sono molto discreti e le loro usanze profondamente radicate, così come i culti che praticano in clandestinità, attirano la curiosità delle campagne circostanti. Si direbbe che Hanuda abbia fatto del suo meglio per isolarsi dal resto del mondo...

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

In questo manuale, ↑, ↓, ←, → ecc. si riferiscono alle direzioni dei tasti direzionali e della levetta analogica sinistra. Per usare le levette analogiche sinistra e destra, imposta il controller analogico (DUALSHOCK®2) sulla modalità analogica (spia: rossa).

NOTA: Questo gioco non supporta il controller digitale né il controller analogico (DUALSHOCK®). All'avvio, il controller analogico (DUALSHOCK®2) viene automaticamente impostato sulla modalità analogica (spia: rossa).

COMANDI PREDEFINITI



Levetta analogica / ↑, ↓, ←, → sinistra	Muoviti
Levetta analogica destra	Guardati intorno/Zooma per mirare
× Tasto	Cerca/Apri o Chiudi porta
○ Tasto	Accovacciati o Alzati in piedi/Salta giù dalla scala
□ Tasto	Accendi/Spegni torcia
△ Tasto	Menu Lista
L1 Tasto + levetta analogica sinistra/ ←, →	Muoviti lateralmente
L2 Tasto	Attiva/Disattiva Sightjack
R1 Tasto	Estrai arma/Aggancia bersaglio
R1 Tasto × Tasto	Attacca
R1 Tasto + levetta analogica sinistra /↑, ↓, ←, → (durante aggancio)	Centra visuale sul bersaglio nemico
R1 Tasto L1 Tasto + levetta analogica sinistra/↑, ↓, ←, → (durante aggancio)	Centra bersaglio
R2 Tasto	Visuale prima persona
SELECT Tasto	Mappa
START Tasto	Menu Pausa

COMANDI SIGHTJACK

L2 Tasto	Attiva/Disattiva Sightjack
Levetta analogica sinistra	Ricerca Sightjack
× Tasto	Visuale Sightjack
○ Tasto	Visuale Sightjack
□ Tasto	Visuale Sightjack
△ Tasto	Visuale Sightjack

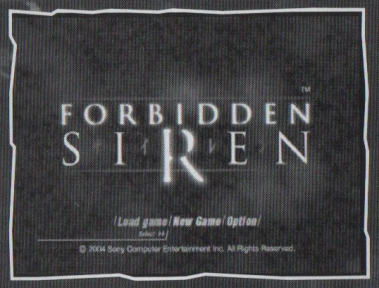
NOTA: Per ulteriori informazioni sui comandi in modalità "Sightjack", consulta la relativa sezione del manuale.

LE SCHERMATE DI MENU

Premi ↑, ↓, ← o → per evidenziare un'opzione e, quindi, premi il tasto × per confermare. Per tornare al menu precedente, premi il tasto ○.

PER INIZIARE

MENU PRINCIPALE



Per selezionare una delle seguenti opzioni, premi ⬅ o ➡. Per confermare, premi il tasto ⊗:

Carica partita
Nuova partita
Opzioni

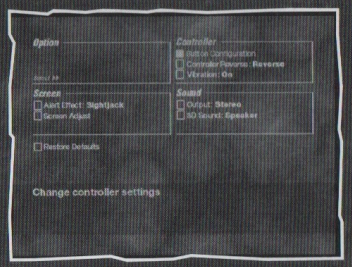
CARICA PARTITA

Carica una partita precedentemente salvata su una memory card. Seleziona una partita tra i quattro file disponibili premendo ⬆, ⬇, ⬅ o ➡ e premi il tasto ⊗ per confermare. Poi, premi ⬅ o ➡ e seleziona Continua per riprendere a giocare dall'ultimo salvataggio, oppure Archivio per visualizzare l'Archivio oggetti al momento del salvataggio.

NUOVA PARTITA

Per iniziare a giocare a FORBIDDEN SIREN™, seleziona Nuova Partita e ti ritroverai nel villaggio di Hanuda: è quasi mezzanotte, e l'incubo sta per cominciare...

OPTION - OPZIONI



Premi ⬆, ⬇, ⬅ o ➡ per evidenziare un'opzione dal menu Opzioni; premi il tasto ⊗ per modificare le impostazioni:

CONTROLLER

Configurazione tasti

Se lo desideri, puoi modificare le funzioni assegnate ai tasti del controller analogico (DUALSHOCK®2): evidenzia con il cursore una data azione e premi il tasto al quale intendi assegnarla. Premi il tasto START per confermare o il tasto SELECT per tornare alle impostazioni predefinite.

NOTA: Le modifiche apportate nella schermata Configurazione tasti valgono solo per i comandi di gioco. Indipendentemente dalle modifiche nell'impostazione dei comandi, nelle schermate di menu premi il tasto ⊗ per confermare e il tasto ○ per annullare o tornare alla schermata precedente. Se assegni un altro tasto alla funzione Apri menu (quello predefinito è il tasto △), quel tasto verrà utilizzato per accedere al menu Lista. Di tanto in tanto verranno visualizzati dei suggerimenti che t'inviteranno a premere il tasto △ per aprire il menu Lista: in questi casi, invece del tasto △ premi quello che hai assegnato alla funzione Apri menu.

Inverti controller - Scegli tra due modalità di visuale verticale:

Normale	Inclina la levetta analogica ⬆ affinché il tuo personaggio guardi in su ⬇ affinché guardi in giù.
Inversa	Inclina la levetta analogica ⬇ affinché il tuo personaggio guardi in su e ⬆ affinché guardi in giù.
Vibrazione	Attiva/Disattiva la funzione di vibrazione del tuo controller analogico (DUALSHOCK®2).

SCHERMO

Effetto allerta — Seleziona l'effetto speciale da usare per segnalarti che sei stato avvistato da uno Shibito:

Nessuno
Nessun effetto speciale.

Rosso
Lo schermo lampeggia di rosso

La visuale dello Shibito in modalità Sightjack lampeggia su schermo.

Regola schermo — Regola la posizione dello schermo premendo ↑, ↓, ← o →. Regola la luminosità premendo i tasti L1 e R1

AUDIO

Uscita — Scegli tra Stereo o Mono.

Audio 3D — Scegli tra Headphone - Auricolari o Speaker - Cassa.

TORNA A PREDEFINITE

Ripristina le impostazioni predefinite.

COME GIOCARE

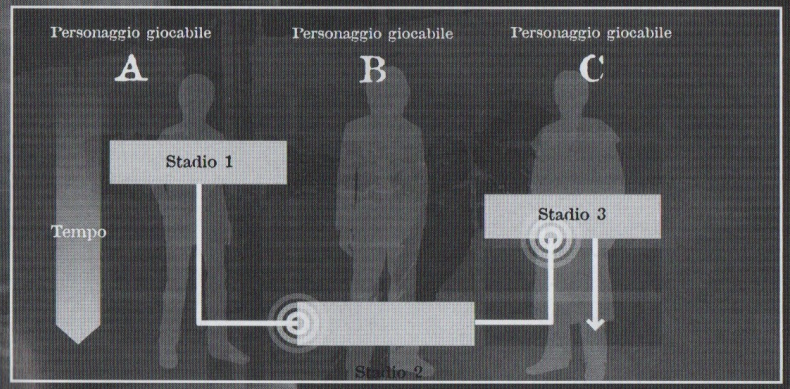
In FORBIDDEN SIREN™, ciascun episodio, o "stadio", presenta una serie di eventi collegati tra loro, che si svolgono entro un dato limite di tempo e vengono visti attraverso gli occhi di vari personaggi. Potrai controllare un solo personaggio alla volta, ma in punti prestabiliti del gioco ti sarà possibile passare da uno all'altro.

Una volta completato uno stadio, potrai accedere a quello successivo; più episodi riuscirai a completare, più ne potrai giocare. Tuttavia, gli stadi non verranno presentati necessariamente in ordine cronologico.

Gli stadi sono collegati tra loro in modo organico, al punto che gli eventi di uno stadio precedente possono influenzare quelli del successivo. Per verificare la struttura degli stadi giocati, serviti del Navigatore, al quale si accede dal menu Pausa.

NOTA: Per ulteriori informazioni sul Navigatore, consulta la sezione Menu pausa del presente manuale.

PROGRESSIONE STADI



FLUSSO DI GIOCO

ORDINE STADI

Gli stadi seguono l'ordine qui riportato:

1. Schermata del titolo

Verranno visualizzati il personaggio da controllare, il luogo in cui si trova e l'ora del giorno.

2. Filmato introduttivo

Un breve filmato introduttivo presenterà gli eventi immediatamente precedenti a questo stadio. Se vuoi saltare il filmato, premi il tasto START.

3. Obiettivo Missione

Successivamente, verrà visualizzato l'obiettivo della missione: una volta portato a termine, lo stadio sarà completato. Se il personaggio controllato o un suo compagno vengono uccisi, la missione fallirà ed il gioco avrà fine. Per iniziare a giocare, premi il tasto ⊗.

4. Inizio gioco

Alcuni obiettivi di missione potranno essere raggiunti solo completando una serie di azioni. All'inizio di un nuovo stadio, verranno visualizzate le informazioni relative all'obiettivo e alla prima azione da portare a termine.

5. Stadio completato

Una volta portato a termine l'obiettivo della missione, lo stadio è completato. Seguirà un breve filmato di chiusura, dopo di che potrai salvare i progressi di gioco sulla memory card. Per saltare il filmato, premi il tasto START.

OBIETTIVO MISSIONE 2

Una volta completato un certo numero di obiettivi di missione, ti sarà chiaro che alcuni stadi racchiudono un obiettivo di missione secondario, che dovrai portare a termine per riuscire ad avanzare nel gioco. Quando l'obiettivo secondario, o Obiettivo Missione 2, sarà stato conseguito e lo stadio completato, il numero degli stadi giocabili aumenterà.

NOTA: Per ulteriori informazioni sugli stadi con un Obiettivo Missione 2, consulta la sezione relativa alla schermata Scegli stadio.

COMANDI E AZIONI DEI PERSONAGGI

MOVIMENTO

Inclina la levetta analogica sinistra ⬆ per far avanzare il tuo personaggio; inclinala ⬇ per farlo arretrare. Se vuoi fargli cambiare direzione, inclinala a ⬅ o ➡. Usa la levetta analogica sinistra anche quando vuoi farlo salire o scendere da una scala.

Premi il tasto L1 e contemporaneamente inclina la levetta analogica sinistra, se vuoi muoverti lateralmente senza cambiare la direzione in cui il tuo personaggio è rivolto.

Accovacciati/Alzati

Premi il tasto ⊙ e il tuo personaggio si accovaccerà immediatamente. I personaggi possono anche spostarsi mantenendo una posizione accovacciata. Per rialzarti, premi il tasto ⊙.

AZIONI PRINCIPALI

Esamina/Apri o chiudi porta

Per esaminare un oggetto, premi il tasto ⊗. Puoi premerlo anche quando il tuo personaggio si trova di fronte a una porta da aprire o chiudere. Le azioni che non comprendono l'esaminare oggetti o l'aprire e chiudere porte possono essere selezionate dal menu Lista, a cui si accede premendo il tasto △.

Menu Lista

Il menu Lista è un elenco di azioni speciali che possono essere compiute solo in determinate situazioni. Per accedere al menu Lista, premi il tasto △; seleziona un'azione con ↑ o ↓ e premi il tasto ⊗ per confermare.

Di seguito vengono riportati alcuni esempi di azioni selezionabili dal menu Lista. Sarà possibile eseguire altre azioni in base alla situazione; perciò, provare ad aprire il menu Lista in luoghi diversi potrebbe rivelarsi una scelta vincente:

Urla	Lancia un urlo, attirando l'attenzione degli Shibito nei paraggi.
Ricarica	Se usi un'arma che può contenere un certo numero di munizioni, quest'azione la ricaricherà.
Vieni qui!	Chiama il tuo compagno.
Aspetta!	Di' al tuo compagno di rimanere dove si trova ed aspettarti.
Corri!	Di' al tuo compagno di scappare.

Accendi/Spegni torcia

Per accendere o spegnere la torcia del tuo personaggio, premi il tasto □.

Mappa

Per accedere alla mappa dello stadio attuale, premi il tasto SELECT.

GUARDARSI INTORNO

Esplora il campo visivo del tuo personaggio spostando la levetta analogica sinistra; premendo il tasto R2 accederai alla visuale in soggettiva e vedrai il mondo attraverso i suoi occhi. In questa modalità, sposta la levetta analogica destra per far voltare il tuo personaggio, che si guarderà intorno. Per zoomare, premi più a fondo il tasto R2.

Guardare dietro di sé

Per fare in modo che il tuo personaggio si volti e guardi dietro di sé, ↓ in basso la levetta analogica con un colpo deciso e rilasciala piano.

SIGHTJACK

Attiva la modalità Sightjack premendo il tasto L2. Il Sightjack è un potere psichico che permette ad un personaggio di vedere con gli occhi di uno Shibito o di un altro essere umano, e di udire ciò che essi sentono.

Il Sightjack è uno strumento utilizzato principalmente dagli Shibito; la ragione per cui anche gli abitanti di Hanuda hanno imparato ad usarlo non è chiara. In ogni caso, si tratta di un'abilità che si acquisisce col tempo e la cosa più importante, per riuscire a sopravvivere, è farne buon uso. Purtroppo, quando un personaggio entra in modalità Sightjack, non può muoversi e diventa vulnerabile. In un mondo così pieno di pericoli, è dunque necessario utilizzarla con cautela.

AZIONI PRINCIPALI

Esamina/Apri o chiudi porta

Per esaminare un oggetto, premi il tasto ⊗. Puoi premerlo anche quando il tuo personaggio si trova di fronte a una porta da aprire o chiudere. Le azioni che non comprendono l'esaminare oggetti o l'aprire e chiudere porte possono essere selezionate dal menu Lista, a cui si accede premendo il tasto △.

Menu Lista

Il menu Lista è un elenco di azioni speciali che possono essere compiute solo in determinate situazioni. Per accedere al menu Lista, premi il tasto △; seleziona un'azione con ↑ o ↓ e premi il tasto ⊗ per confermare.

Di seguito vengono riportati alcuni esempi di azioni selezionabili dal menu Lista. Sarà possibile eseguire altre azioni in base alla situazione; perciò, provare ad aprire il menu Lista in luoghi diversi potrebbe rivelarsi una scelta vincente:

Urla	Lancia un urlo, attirando l'attenzione degli Shibito nei paraggi.
Ricarica	Se usi un'arma che può contenere un certo numero di munizioni, quest'azione la ricaricherà.
Vieni qui!	Chiama il tuo compagno.
Aspetta!	Di' al tuo compagno di rimanere dove si trova ed aspettarti.
Corri!	Di' al tuo compagno di scappare.

Accendi/Spegni torcia

Per accendere o spegnere la torcia del tuo personaggio, premi il tasto □.

Mappa

Per accedere alla mappa dello stadio attuale, premi il tasto SELECT.

GUARDARSI INTORNO

Esplora il campo visivo del tuo personaggio spostando la levetta analogica sinistra; premendo il tasto R2 accederai alla visuale in soggettiva e vedrai il mondo attraverso i suoi occhi. In questa modalità, sposta la levetta analogica destra per far voltare il tuo personaggio, che si guarderà intorno. Per zoomare, premi più a fondo il tasto R2.

Guardare dietro di sé

Per fare in modo che il tuo personaggio si volti e guardi dietro di sé, ↓ in basso la levetta analogica con un colpo deciso e rilasciala piano.

SIGHTJACK

Attiva la modalità Sightjack premendo il tasto L2. Il Sightjack è un potere psichico che permette ad un personaggio di vedere con gli occhi di uno Shibito o di un altro essere umano, e di udire ciò che essi sentono.

Il Sightjack è uno strumento utilizzato principalmente dagli Shibito; la ragione per cui anche gli abitanti di Hanuda hanno imparato ad usarlo non è chiara. In ogni caso, si tratta di un'abilità che si acquisisce col tempo e la cosa più importante, per riuscire a sopravvivere, è farne buon uso. Purtroppo, quando un personaggio entra in modalità Sightjack, non può muoversi e diventa vulnerabile. In un mondo così pieno di pericoli, è dunque necessario utilizzarla con cautela.

Ecco i comandi che puoi utilizzare in modalità Sightjack:

Cerca

Il tuo personaggio riceve il segnale di Sightjack come un'antenna televisiva: sintonizzati sulle percezioni di una persona vicina o di uno Shibito facendo ruotare delicatamente la levetta analogica sinistra. Più vicini sono, migliore risulterà la ricezione. Quando sei in modalità Sightjack, una croce colorata verrà visualizzata sugli esseri umani che rientrano nel campo visivo del tuo personaggio: se il tuo personaggio è visibile, verrà contrassegnato da una croce blu, mentre sui tuoi compagni o gli altri esseri umani comparirà una croce verde

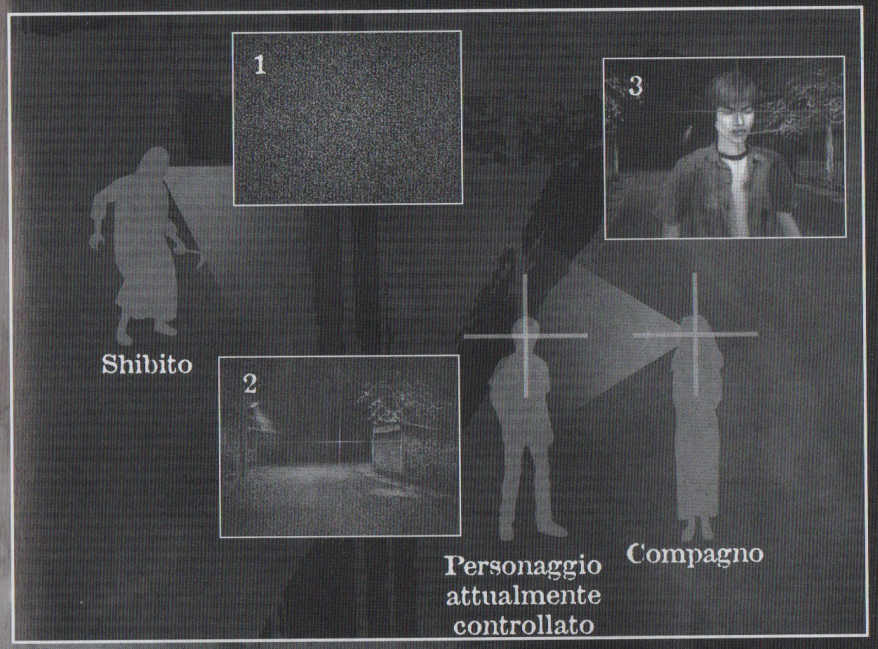
Memoria cursore

Una volta che ti sei sintonizzato su un personaggio vicino a te o su uno Shibito, mantieni il segnale tenendo ferma la levetta analogica sinistra e premi il tasto ○, ×, △ oppure □ per associarvi la relativa visuale. Quando sarai in modalità Sightjack, potrai sintonizzarti su quella stessa visuale premendo il tasto assegnatole, senza dover più ricorrere alla levetta analogica sinistra per captare il segnale. Le tue impostazioni vengono mantenute anche se esci dalla modalità Sightjack.

Esci

Per uscire dalla modalità Sightjack e tornare a quella normale, premi il tasto L2.

UTILIZZO DEL SIGHTJACK



1. Muovi la levetta analogica sinistra per rilevare la posizione degli altri esseri umani o degli Shibito. Se nei paraggi non c'è nessuno, non apparirà alcuna immagine.

2. Più lontano è l'individuo, più confuso sarà il segnale di Sightjack.

3. Quando nel campo visivo del tuo personaggio rientrano una persona o uno Shibito, la loro immagine risulterà nitida.

COMBATTIMENTO

In **FORBIDDEN SIREN™**, combattere è l'ultima cosa da fare, perché gli Shibito sono già morti. Li potrai fermare per un po', ma continueranno a tornare, finché ad Hanuda non sarà stata versata l'ultima goccia di sangue. Tuttavia, non puoi nasconderti per sempre...

ATTACCO

Per poter attaccare, ti servirà un'arma. Alcuni personaggi ne sono dotati fin dall'inizio; altri, invece, dovranno combattere usando ciò che trovano. Sono molte le armi del gioco, ma i comandi principali sono gli stessi per tutte.

1. In guardia

Se il tuo personaggio è equipaggiato con un'arma, premi il tasto R1 per assumere la posizione d'attacco. Se il nemico è sotto tiro, l'arma aggancerà automaticamente il bersaglio.

2. Attacca

Quando sei in posizione di guardia, premi il tasto ⊗ per effettuare un attacco.

3. Mira

Se desideri puntare l'arma manualmente, inclina la levetta analogica sinistra senza agganciare il nemico. Se il nemico è sotto tiro, l'arma aggancerà automaticamente il bersaglio.

4. Spostati

Durante un aggancio, muovi la levetta analogica sinistra affinché il tuo personaggio ruoti intorno al nemico che ha attaccato.

5. Cambia bersaglio

Durante un aggancio, premi ↑, ↓, ← e → e, contemporaneamente, tieni premuto il tasto L1 per cambiare mira ed agganciare un nuovo bersaglio.

USO DI CORPI CONTUNDENTI

Anche i corpi contundenti, quali attizzatoi, piedi di porco, travi e così via possono essere utilizzati per colpire i nemici, ma solo se questi si trovano di fronte al tuo personaggio. Premi a fondo il tasto ⊗ per un attacco più efficace.

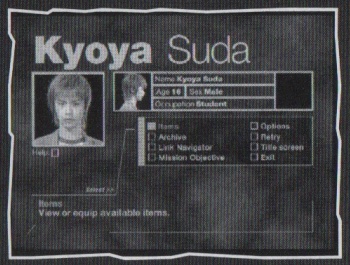
USARE UNA PISTOLA

La pistola è più efficace se usata a distanza ravvicinata. La capacità di tiro del tuo personaggio varia in base alla distanza dal bersaglio, alla durata dell'aggancio e alla luce ambientale. Per far fuoco, premi il tasto ⊗.

USARE UN FUCILE

Usa il fucile per sparare a distanza. A differenza degli altri tipi di arma, il fucile non presenta la possibilità di aggancio. Premi il tasto R1 per assumere la posizione di guardia e usa la levetta analogica sinistra per guardare nel mirino e puntare il fucile. Usa la levetta analogica destra per zoomare. Per far fuoco, premi il tasto ⊗.

MENU PAUSA



Per mettere in pausa il gioco, premi il tasto START. Il menu Pausa contiene informazioni sul personaggio che controlli attualmente, più altre opzioni che sono riportate di seguito.

NOTA: Quando sei in pausa, premi il tasto ▢ per accedere alle schermate d'aiuto, che illustrano i comandi di gioco. Premi ← o → per passare da una schermata d'aiuto all'altra.

OPZIONI MENU PAUSA

Oggetti

Accedi all'inventario per controllare quali oggetti possiede attualmente il tuo personaggio, o per equipaggiare armi o altro. Punta il cursore su un oggetto e premi il tasto ⊗ per modificare il suo stato 'Equip'. Un oggetto attualmente equipaggiato viene indicato dalla lettera 'E'. Per non usare più un oggetto, puntaci sopra il cursore e premi il tasto ⊗.

Archivio

Usa il menu Archive - Archivio per esaminare gli oggetti che il tuo personaggio troverà nel corso del gioco. Prima di poter visualizzare un oggetto dell'Archivio, è necessario soddisfare determinate condizioni; dopodiché, apparirà un messaggio su schermo e l'oggetto verrà aggiunto all'Archivio. Non è una cattiva idea esaminare i vari oggetti che trovi lungo la strada: potrebbero darti indizi su come svelare il mistero che avvolge il villaggio di Hanuda.

NOTA: Quando esamini l'Archivio, premi il tasto ▢ per accedere alla schermata d'aiuto che ti fornirà ulteriori informazioni e comandi.

Navigatore

Utilizza il Navigatore per capire come ciascuno stadio si inserisce all'interno della storia. Premi ↑, ↓, ← o → per navigare all'interno della schermata ed evidenziare gli stadi. Per saperne di più su uno stadio in particolare, evidenzialo e selezionalo col tasto ⊗; per annullare, premi il tasto ○. Premi il tasto L1 per bloccare o sbloccare il cursore e muoverti liberamente sullo schermo, in modo da seguire i collegamenti tra uno stadio e l'altro. Il colore del blocco che rappresenta lo stadio ne indica lo stato; lo stadio attualmente in corso è visualizzato in giallo.

NOTA: Il Navigatore funziona esattamente come la schermata Scegli stadio; per ulteriori informazioni, consulta la sezione "Schermata Scegli stadio". Quando utilizzi il Navigatore, premi il tasto ▢ per accedere alle finestre d'aiuto che ti forniranno ulteriori informazioni sulla visualizzazione e sui comandi. Premi ← o → per passare da una schermata d'aiuto all'altra.

Obiettivo Missione

Controlla l'obiettivo di missione dello stadio in corso.

Opzioni

Consulta la sezione "Opzioni" di questo manuale.

Riprova

Seleziona Retry - Riprova per rigiocare da capo lo stadio attuale (o per riprenderlo dall'ultimo salvataggio).

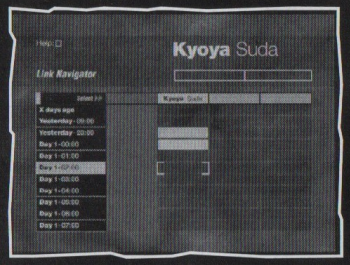
Schermata del titolo

Per uscire dal gioco, seleziona Schermata del titolo.

Riprendi

Esci dal menu Pausa e riprendi a giocare.

SCHERMATA SCEGLI STADIO



Accedi alla schermata Scegli stadio per giocare uno stadio sbloccato. Questa funzione non è disponibile nelle prime fasi del gioco, ma si attiverà man mano che si avanza.

NOTA: Se vuoi caricare un file in cui la funzione Scegli stadio è attiva, seleziona Load Game - Carica partita dal menu Principale e poi Continue - Continua. Dopo aver visualizzato la schermata Scegli stadio, premi il tasto ▢ per richiamare la guida che ti fornirà ulteriori informazioni su visualizzazione e comandi.

Visualizzazione stadi

La schermata Scegli stadio mostra l'elenco dei personaggi sull'asse orizzontale e l'ordine cronologico su quello verticale. Gli stadi sono codificati con dei colori che ne sottolineano la relazione con determinati personaggi, in determinati momenti.

Visualizzazione collegamenti

Se punti il cursore su uno stadio, appariranno delle linee colorate, ad indicare il collegamento di quello stadio con gli altri.

Menu

Punta il cursore su uno stadio e premi il tasto ⊗: accederai ad un menu che ti permetterà di controllare i dettagli dello stadio selezionato, o di iniziare a giocarlo. Puoi spostare il cursore anche su stadi precedenti o successivi.

STADI BLOCCATI E STADI CHIAVE

Se punti il cursore su uno stadio e premi il tasto L1 per fissarlo, potrebbe essere visualizzata la parola 'Bloccato!'. Ciò significa che lo stadio prevede un Obiettivo Missione 2 che non può essere portato a termine, a meno che una data condizione non sia stata soddisfatta in un altro stadio.

Lo stadio in cui si verifica tale condizione viene definito 'Stadio chiave'. Per localizzarlo, fissa il cursore e scorri lo schermo nella direzione indicata dalla freccia, finché non verrà visualizzata la parola 'Chiave!'. Se non c'è ancora uno Stadio chiave, la freccia non apparirà.

Se si completa uno Stadio chiave soddisfacendo le condizioni richieste, lo Stadio bloccato si rende disponibile. A questo punto, puoi portare a termine l'Obiettivo Missione 2 dello Stadio bloccato.

COMPLETAMENTO DI STADI CHIAVE E STADI BLOCCATI

1. Utilizza la schermata Scegli stadio per trovare uno stadio non ancora completato, o in cui solo l'Obiettivo Missione 1 sia stato portato a termine, e giocalo. Cerca di portare a termine l'Obiettivo Missione per completarlo.

2. Uno Stadio bloccato è indicato dalla parola Lock - Bloccato!, che viene mostrata quando il cursore viene puntato su uno stadio di cui è stato completato solamente l'Obiettivo Missione

PERSONAGGI PRINCIPALI

KYOYA SUDA

Età: 16 anni Sesso: maschile

Professione: Studente alle Superiori

Kyoya Suda è un ragazzo comune, dotato di una vivace curiosità. Subisce il fascino di una misteriosa leggenda metropolitana, e si reca al villaggio di Hanuda per saperne di più. Poco dopo il suo arrivo, assiste a una misteriosa cerimonia e viene travolto dall'orrore che ne scaturisce.

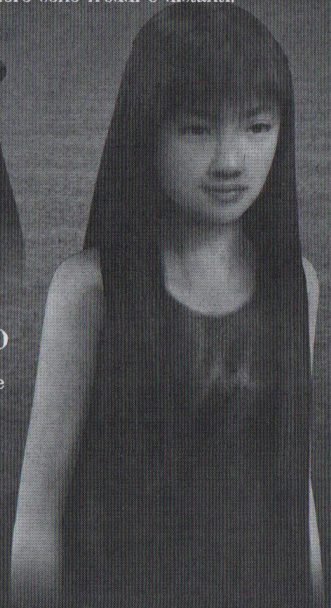
KEI MAKINO

Età: 27 anni Sesso: maschile

Professione: Guida spirituale

Kei Makino guida la chiesa che fa capo al culto indigeno del villaggio di Hanuda. Anche il suo gemello vive al villaggio, ma poiché sono stati separati alla nascita e sono cresciuti in ambienti totalmente differenti, i rapporti tra loro sono freddi e distanti.

MIYAKO KAJIRO



Età: 14 anni Sesso: femminile

Professione: nessuna

Miyako Kajiro è una splendida fanciulla, cieca dalla nascita. Per questo motivo è considerata da tutti una reietta; neppure la sua data di nascita risulta dagli archivi del comune e anche il solo nominarla è tabù in tutto il villaggio. Quando inizia la serie dei terribili eventi, qualcosa la spinge ad aprire il proprio cuore allo sconosciuto Kyoya Suda e a tentare con lui la fuga da Hanuda.

YORIKO ANNO

Età: 22 anni Sesso: femminile

Professione: Studentessa universitaria

Studentessa presso la stessa Università dove insegna Tamon Takeuchi, Yoriko Anno idolatra il suo professore, a dispetto della sua fama di eccentrico, e insiste per accompagnarlo al villaggio di Hanuda. Sebbene a volte si riveli insistente e insensibile, la sua bontà d'animo la rende benvoluta.

TAMON TAKEUCHI

Età: 34 anni Sesso: maschile

Professione: Professore universitario

A causa delle sue idee e delle sue teorie un po' troppo radicali, nei circoli accademici Tamon Takeuchi è visto come un anticonformista, soprattutto per la sua specializzazione in leggende antiche e folclore. È nato nel villaggio di Hanuda e ora vi fa ritorno in compagnia di una sua studentessa, Yoriko Anno.

HISAKO YAO

Età: Ignota Sesso: femminile

Professione: Guida spirituale

La devozione alla Chiesa e la riservatezza di Hisako Yao le sono valse la fiducia incondizionata di Padre Makino. Quando il villaggio di Hanuda piomba nel terrore, Hisako aiuta il superstite Kyoya Suda, donandogli il potere della visione psichica. È difficile definirne l'età, sebbene non dimostri più di 25 anni.

31 INDIZI

GIORNO 1

02:18:34 Stai attento all'uomo sul tetto. E all'informatore.

02:18:34 Stai attento all'uomo accovacciato.

02:28:13 È volato via, sul tetto.

03:31:17 Esplora il luogo in cui l'uomo l'ha nascosta.

04:00:04 Sboccia solo di notte. L'attrezzo si trova al secondo piano.

05:03:07 L'uomo sul tetto ti sta guardando. Spostati dal retro del caffè al lato del magazzino.

07:22:49 Si scioglierà nello spazio vuoto che c'è in cucina. Vai all'ingresso prima che il maialino faccia rumore.

08:10:24 Stai attento ai gradini che partono dal letto di un fiume.

08:19:59 Gli attrezzi sono nella baracca del custode.

11:59:33 Dopo una partenza improvvisa... L'uomo del tempio sa.

16:53:37 Lascia colui che insegue, e scendi giù. Trova la donna prima che scappi via.

17:54:51 I soldi attirano.

19:27:21 Cambio di posizione. Riuniscili in un solo punto.

20:41:18 Dopo che l'uomo vestito di nero lo colpisce con una pietra.

22:11:08 Non perderti i titoli.

22:52:57 Il fumo confonde la sorella maggiore.

23:45:18 Stai attento alla donna che prega. Inizierà dal leone.

GIORNO 2

00:49:33 Prima usa la luce, e poi il macchinario, per chi fa capolino.

01:11:11 L'uomo è nel cottage, e detesta il buio.

06:06:01 La donna taglia l'albero, guidata dalla luce.

07:03:41 Stai attento alla pozzanghera.

10:29:56 La ricevi dalla donna ferita. Risveglia in te ricordi lontani.

15:19:59 Dorme nella fessura che si è aperta nel pavimento.

18:37:11 Stai attento al tubo dell'acqua e alla finestra. L'acqua scorre dall'alto verso il basso.

20:31:33 L'uomo vestito di bianco conduce la donna alla porta di servizio.

GIORNO 3

00:14:26 Da una scimmietta alla sveglia. Vai all'incrocio maledetto.

03:03:27 Vai alla porta di servizio dei K.

12:21:08 Stai attento all'acqua che ora non c'è più.

16:00:58 Se trafiggi il mostro a due teste, non potrà più alzarsi.

22:13:33 Dal secondo piano alle acque sotterranee. Lega e tira!

23:03:18 Guarda nella direzione in cui indica.

TITOLI

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

Cast	Kyoya Suda -Mitsuyoshi Shinoda, Miyako Kajiro - Natsuki Okamoto, Tamon Takeuchi/Tamon's Father - Masaki Tachi, Yoriko Anno - Masami Mizuno, Kei Makino/Shiro Miyata - Nobuaki Mitsuda, Hisako Yao - Risako Minami, Mina/Risa Onda - Kei Kodama, Reiko Takato - Seika Hosokawa, Harumi Yomoda - Chiaki Kominami, Eiji Nagoshi - Tatsu Kaneko, Akira Shimura - Tadao Kato, Naoko Mihama - Keiko Koshiro, Tomoko Maeda - Anna Ide, Takanobu Maeda - Katsuyoshi Toya, Mayumi Maeda - Rie Sumiyoshi, Jun Kajiro - Yuki Tokura, Ayako Kajiro - Aya Matsui, Tetsuo Ishida - Kiyohito Edo, Tamon Takeuchi's Mother - Yoshiko Tanaka, Tamon Takeuchi (Child) - Sakumi Toyama, Ancient Villager - Kohei Nanri, Villager - Hiroshi Tamate, Shibito - Noboru Sakamoto, Yoneko Tsunoda, Masami Mizuno

GAME STAFF

Original Story	Keiichiro Toyama, Naoko Sato
Planning/Script	BHZ - Junya Ohkura, Kohei Nanri
Main Program	Eigo Miyazaki
Program	Akira Imagawa, Hideaki Nagai, Masanori Sadamitsu, Masahito Komukai, Shuichi Sakuma
Animation System	Jitsu Ezaki
Graphic System	Nobukazu Takamitsu
Script	Takanori Nakayama, Hideaki Nagai, Akira Imagawa
Art Direction	Isao Takahashi
Design Management	Momoko Ikeda
Character Design	Kazunobu Sato, Daisuke Hatanaka, BHZ - Tatsuko Miki, Switch - Toru Murano, Takeshi Iemura, Taketoshi Urao, Masahiro Miki, Masaaki Tokaji, Ryuichiro Yokoyama
Shibito Design	Miki Takahashi
Background Design	Shingo Komiya, Naomi Horikawa, Michiaki Sugai, Jun Tsubuku, Yoshiko Tanaka, Motoi Fujita, Yuka Yumizaki, Masaaki Aoyagi
Collision	Hiroshi Tamate
Game Motion Direction	Jitsu Ezaki
Motion	Kei Ohkubo, Yoshio Namiki, Gavin Moore
Event Demo	Yoshifumi Morita, Rumiko Shinoda, Koshi Nakajima
Item/Archive	Tomohiko Murakami, Terukazu Matori
Particle	Keiichiro Toyama, Yoshifumi Morita

LOGO GRAPHIC

Right Graphics	Nobuharu Noto
Opening Sequence	Daisuke Kondo

CUT SCENES

Direction	Minoru Kusakabe
Storyboard	Yoko Tanji

STUDIO HIBARI

Producer	Seiji Mitsunobu
Production Management	Kazuhiko Sukou, Yoko Maruyama
Production Staff	Minoru Tanaka, Tomoya Naraoka, Hiroki Ueno, Hiroshi Yamagishi, Ei Satoh, Yusuke Watanuki, Takashi Satoh, Tomoya Naraokai, Keisuke Sakai, Tetsurou Sekiguchi
Jet Graphics	Yoshiki Tachibana
Tinny Art	Yasuhiro Kanoh, Katsuyuki Magome, Hiroyuki Tadokoro, Yasushi Mori
EVX	Park Kyu, Jae Cha, Dong Jin, Koo Sang, Mo Kim, Tae Gyun
Texture Sampling	IMAGICA
Camera	Akio Nomura
Video Engineer	Nobuyuki Kato
Light	Morimasa Onda
Camera Assistant	Tsuguhiro Ishikawa, Seitaro Nanba
Makeup	Satoshi Miura, Shunichi Kawada, Momoko, Rie Inada
Costume	Emiko Mibu, Chie Imamura
Motion Capture	Studio Ibuki
Technical Direction	Tetsue Kawano
Chief	Sakura Munakata
Staff	Ken Hatsuumi, Takehiro Mashimo, Keisuke Matsumoto, Takumi Mitsunaga, Yoshihiro Ozawa, Mamoru Kushiro, Kouichi Kageyama
Shibito	Dairakudakan - Ikko Tamura, Yuko Kobayashi, Seika Hosokawa, Kiyohito Edo, Yuki Inoue, Eiji Morizaki, Tomomi Yamazaki

SOUND

Sound Producer	Takafumi Fujisawa
Sound Direction/Effect	Eriko Azuma
Composition	manual of errors/Artists
	Hitomi Shimizu, Gary Ashiya, Kimitaka Matsumae,
Movie Effect/Multi Audio	PROCYON STUDIO CO., LTD. Masaaki Kaneko, Miki Ito
Mastering	Kazuo Kuwabara
	<Hoshingoeika>
Composition	Hitomi Shimizu
Written by	Naoko Sato
Vocal	Yula Yayoi
	VIONS, Hiroshi Obiki, Masaaki Aoyama, Shuji Okayama, Tokuhisa William Kotaro
Mix	SMC, Naoto Tanemura, Hiroya Takayama
	<The Buster!>
Composition	Noriyuki Asakura
Vocal	Alpha Eastman
E. Guitar	Kiyotsugu Amano
E. Bass	Tatsuhiko Hizawa
Mix	Noriyuki Asakura
Assistant	Kentaro!
Special Thanks	J.Clip - Hiroyuki Ohtomo, Space Craft Produce, Yasuhiro Mori, MILLE VISAGE AGENCE - Koji Nakajima, Dairakudakan - Zengoro Mamiana, Office Ring Rink - Hiroyuki Nagatomo, manual of errors/Artists - Haruko Miyake, Yu Yamaguchi, BHZ - Tomoaki Tachizawa, IMAGICA - Touru Uemura, Masashi Kojima, Shinpei Yamaguchi, Oiwainari Tamiya Shrine
Regional Localisation Manager	Tomomi Watanabe
Overseas Co-ordination	Mika Sugiyama, Masaaki Doi
Sound Edit	Keiichi Kitahara, Yuji Yamauchi, Mega-Alpha
Production Manager	Naoko Sato, Momoko Ikeda
Director	Keiichiro Toyama
Assistant Producer	Kenji Terazawa
Producer	Takafumi Fujisawa
Supervisor	Tomikazu Kirita, Akira Sato, Fumiya Takeno, Yasuhide Kobayashi

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Responsabile prodotto per l'Europa	Adam Boita
Responsabile PR per l'Europa	Imogen Baker
Responsabile software per l'Europa	Isabelle Tomatis
Produttore	Elodie Hummel
Copywriter	Sam Holding
Grafico	Steve O'Neill
Responsabile uscita per l'Europa	Lauren Barry
Approvazione CQ manuale	Clare Crawley, Lee Garner
Responsabile CQ	Geoff Rens
Responsabile CQ interno	Dave Parkinson
Supervisore CQ interno	Jim McCabe
Caposquadra	Phil Green
Tester	Ian McEvoy
	Ian Cunliffe, Liam Robertson, Terri Harrison, Matthew Nuttall, Jonathon Wild, Mark Cooney, Terry Matthews, Darren Perkins, Carl Seddon, Tom Wigham, Matthew Brooks
Capo revisori TRC	Paul French
Revisori TRC	John Hale, Michael Kennedy, Karl Jones
Responsabile localizzazione	Vanessa Wood
Coordinatore sezione software	Jenni Rees
Supervisore localizzazione	Domenico Visone
Capo tester localizzazione	Katharina Tropf
Tester localizzazione	Pauline Brisoux, Nicolas Rosay, Michael Morel, Nadine Martin, Sebastian Von Bischopink, Matthias Pokorny, Giorgio Anselmi, Stefano Moretti, Paolo Parrucci, Federico Inverni
Un ringraziamento speciale a	Mika Sugiyama, Masaaki Doi, David Pegg, Richard Milner, Michelle Palmer, Sean Kelly, Shawn Layden, Shiho Deruiter, Daniel Brooke, Alison Lau, Oliver Ladenburg, all translators and recording studios.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Australia	1300 365 911* *(Calls charged at local rate.)	1 902 262 662* *(Calls charged at $1.98 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)
• Österreich	0820 44 45 40** **(0,116 Euro/Minute.)	0900 24 12 50* *(0,676Euro/Minute.)
• Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local / Lokale kosten	Le numéro n'est plus en service/Niet langer verkrijgbaar (No longer available)
• Česká republika	222 864 111 Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím **www.playstation.sony.cz** nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111.	283 871 637 Po - Pa 10:00 - 18:00 Help Line Tarifováno dle platných telefonních sazeb.
• Danmark	33 26 68 20 support@dk.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15	33 26 68 20 support@dk.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15
• Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	0600–411911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21
• France	0820 31 32 33 prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	08 92 68 22 02* *(0,34 Euro/minute)
• Deutschland	01805 766 977** **(0,12 Euro/minute)	0190 578 578* *(0,62 Euro/minute. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)
• Ελλάδα	00 32 106 782 000** **Εθνική Χρέωση	(No longer available.)
• Ireland	0818 365065 All calls charged at National Rate.	(No longer available.)
• Israel	09 971170	1 800 390 900 ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00
• Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	Non più disponibile. (No longer available)
• Malta	23 436300 Local Rate.	23 436300 Local Rate.
• Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten.	Niet langer verkrijgbaar. (No longer available.)

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• New Zealand	09 415 2447 National Rate.	0900 97669* *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).
• Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15
• Portugal	707 23 23 10** **Serviço de Atendimento ao Consumidor/ Serviço Técnico.	707 23 23 10* Custo de Chamada Local *Serviço de Ajuda para Jogos
• España	902 102 102 Tarifa nacional	902 102 102 Tarifa nacional
• Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15
• Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85* Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale	0900 55 20 55* *(SFr 1. -/Minute), (SFr 1. -/minute), (1 Fr.S./minuto.)
• UK	08705 99 88 77 National rate. Calls may be recorded for training purposes	(No longer available)

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.

Memory Card (8MB) (per PlayStation®2)

SCES-52329

, "PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.
Forbidden Siren ™ © 2004 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.

711719609742